Nouveau

Syntaxi-kit

Boutard Corinne

Syntaxi-kit est conçu comme une « trousse de premiers soins » pour les patients présentant des difficultés d'encodage syntaxique. Son graphisme, proche de la BD, lui permet de s'adresser autant aux enfants présentant des troubles du langage qu'aux adultes. Il permet de travailler les notions syntaxiques les plus fréquemment abordées en rééducation.

Lorsque le sujet n'a pas suffisamment de langage écrit pour les aborder sous une autre forme, le travail de ces notions nécessite une grande banque d'images spécialement conçues et sélectionnées en fonction du fait qu'elles permettent d'initier l'utilisation de monèmes syntaxiques précis.

Syntaxi-kit est donc conçu comme cette banque d'images qui permettra des contextes d'énonciation de structures syntaxiques particulières :

- la cause,
- la conséquence,
- le but,
- la condition,
- la concession,
- le discours indirect,
- les élongations de temps,
- les connecteurs de temps,
- la négation,
- la double négation,
- les monèmes interrogatifs,
- les déterminants et pronoms possessifs ainsi que les déterminants contractés,
- le présent, le passé composé et le futur proche,
- la concordance des temps,
- les formes pronominales (se / me / te + verbe),
- la morphologie (pluriels verbaux et féminins morphologiques),
- des notions comme « tous, quelques, sauf, presque tous, aucun… »,
- des notions comme « tellement »,
- et les comparatifs.

Les processus inférentiels peuvent également être travaillés par les liens de cause à effet introduits par ces images. Pour chaque image, plusieurs propositions d'utilisation sont données pour permettre à chacun de s'approprier l'outil à sa guise. Par exemple, à partir de la notion de cause introduite par « parce que », il sera proposé des suggestions d'utilisation d'inférences, d'énoncés de type élongations introduits par des adverbes de temps ou de condition, etc.

Syntaxi-kit est donc un outil qui permet une grande souplesse et richesse d'utilisation.

LA15999 **29,00 €**

Découvrez la démonstration vidéo sur www.mot-a-mot.com

Nouveau

Speech - Le jeu qui se la raconte !

Hirschfeld Yves, Bleuze Fabien

Ce jeu de 60 cartes-images permet le travail du langage oral en faisant appel à l'imagination et à la rapidité. Le but du jeu étant de créer des histoires avec les images piochées dans la pile, le joueur le plus imaginatif remporte la manche. 4 modes de jeux sont proposés afin de constituer différentes histoires avec plus ou moins d'images. Les joueurs devront ainsi imaginer des histoires à partir d'une, de cinq ou de huit images. Ce jeu peut se jouer seul ou en équipe. A partir de 8 ans.

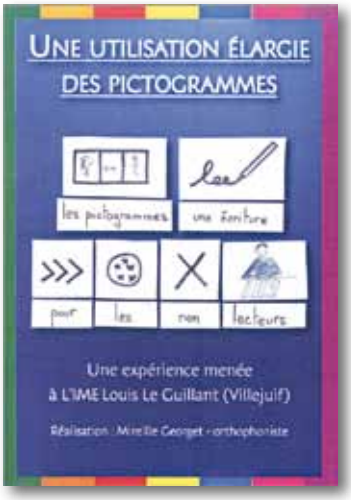
LA16007 **10,00 €**

Voc' en cartes

Boutard Corinne

Ce matériel permet de travailler les capacités lexico-sémantiques pour des enfants dès 3-4 ans (retards de langage, de parole, dysphasies...). Il est composé de 10 jeux de cartes portant sur 10 champs sémantiques (animaux, animaux sauvages, fruits, légumes, métiers, habits, meubles, véhicules, instruments de musique et outils). Chaque joueur a pour but de réunir les 5 éléments de la carte objectif tirée en début de partie, en donnant le nom des dessins représentés sur les différentes cartes tirées.

LA15545 **49,00 €**



Une utilisation élargie des pictogrammes

Nouveau

Georget Mireille

Ce dvd présente, sous forme de diaporama, comment les pictogrammes (code GRACH) utilisés comme forme d'écriture pour les non-lecteurs peuvent contribuer à l'émergence et au développement du langage oral, mais aussi à la mise en place des apprentissages et à la construction psychique de l'enfant. Grâce à une mise en situation dans un IME, ce programme offre un maximum d'informations aux orthophonistes, éducateurs et psychologues souhaitant mettre en pratique ces principes pour les enfants et adolescents atteints de déficience intellectuelle, handicap moteur, retard de développement, trouble psychologique, autisme ou psychose. (DVD)

LA15868 **30,00 €**

Syllabus

De la Taille Axel

Ce jeu contient 46 cartes faisant apparaître chacune 4 mots monosyllabiques. Chaque joueur reçoit 5 cartes et une première carte est retournée face découverte sur la table. Pour pouvoir poser une carte, le joueur doit former un mot de façon phonétique avec une des cartes déjà posées. A partir de 12 ans.

LA14984 **10,00 €**

Jeu de langage 2

Ce jeu est composé de 3 séries de 4 planches-modèles représentant des animaux en situation. Les trois séries proposent des niveaux de difficulté différents en termes d'éléments lexicaux et syntaxiques. Il s'agit pour l'enfant de décrire une image aux autres joueurs pour que ceux-ci puissent la reconnaitre et déterminer si elle fait partie de leur planche-modèle. Il est également possible de jouer en mode «jeu de famille».

LA11399 **48,90 €**

Comprendre et utiliser le langage oral

Nouveau

Delamain Catherine, Spring Jill

Cet ouvrage propose des activités et des jeux, sous forme de matériel reproductible, conçus pour aider les enfants de 7 à 9 ans à acquérir des compétences en communication, et à améliorer les habiletés de communication orale et d'écoute. Il se compose de deux parties : l'une sur la compréhension du langage oral (l'écoute active et la mémoire, la réflexion et le raisonnement, les jeux de mots), et l'autre sur l'emploi du langage oral (expliquer et décrire, communiquer et débattre, utilisation du discours). Une troisième partie met à disposition les ressources utiles pour les activités tels que des textes, des illustrations, et des grilles d'évaluation. Ce livre s'adresse principalement aux orthopédagogues, aux enseignants et aux orthophonistes.

LA15807 **39,00 €**

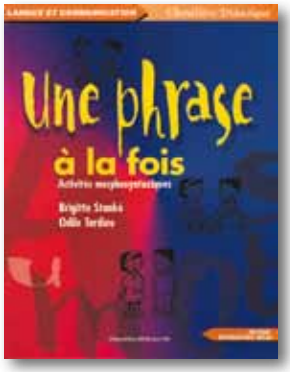
Nouveau

Parler, écouter et comprendre

Delamain Catherine, Spring Jill

Cet ouvrage propose des activités et des jeux conçus pour améliorer les habiletés de langage, d'écoute et de compréhension des enfants de 5 à 7 ans. Il se compose de deux parties : l'une pour comprendre le langage oral (suivre les consignes, enrichir son vocabulaire, comprendre l'idée principale, produire un raisonnement, tirer des conclusions), et l'autre pour utiliser le langage oral (décrire, expliquer, raconter, prédire, jouer avec les mots). Une troisième partie propose des ressources utiles pour les activités tels que des textes et des illustrations (à photocopier), ainsi que des grilles pour l'évaluation. Ce livre s'adresse principalement aux orthopédagogues, aux enseignants et aux orthophonistes.

LA15805 **39,00 €**



Une phrase à la fois

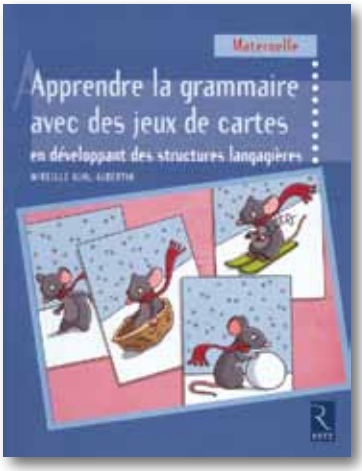
Cet ouvrage propose de nombreuses activités pour développer l'expression verbale par la construction de phrases de complexité variable.

LA00802 **35,00 €**

Lexico

Ce jeu comprend un jeu de familles d'objets (vêtements, ustensiles de cuisine, objets de toilette, sièges, outils, matériel scolaire, vaisselle, premiers soins). Les objets d'une même famille sont représentés en haut de chaque carte de la famille. Le deuxième jeu de familles consiste à rassembler les 4 parties qui forment un animal ou un objet. A partir de 4 ans.

LA01913 **29,90 €**



Apprendre la grammaire avec des jeux de cartes

Kuhl Aubertin M.

Cette nouvelle édition de Apprendre la grammaire dès la maternelle, revue et enrichie, se compose de jeux de cartes destinés à développer le langage et la grammaire dès la petite section de maternelle. Plusieurs jeux à photocopier puis à découper sont proposés (loto, jeu des paires, images séquentielles...) et s'inscrivent dans une progression amenant l'enfant à comprendre et produire des énoncés de plus en plus complexes, ainsi qu'à enrichir son vocabulaire du quotidien.

LA00641 **16,10 €**

Le chaudron de la sorcière

Dans ce jeu de loto, une sorcière a mis les différentes scènes présentées sur les planches sens dessus dessous. Les cartes permettent de remettre de l'ordre. Ce jeu permet de développer l'attention, l'observation et le langage. A partir de 4 ans.

LA00098 **16,00 €**

Supports verbaux en orthophonie

Célèrier P.

Cet ouvrage tente de réunir un certain nombre d'activités verbales utilisables au cours d'une rééducation orthophonique. Ces activités proposent différents aspects (phonologiques, lexicaux, morphosyntaxiques).

LA00062 **23,00 €**

Langage oral

Supports verbaux II

Célèrier P.

Ce deuxième tome des «supports verbaux» propose de nouvelles activités verbales complémentaires au niveau phonologique, au niveau lexical, au niveau syntaxique. Chaque partie comprend des activités destinées à être pratiquées à l'oral et d'autres à l'écrit. La dernière partie propose des activités basées sur des petits textes : histoires drôles, histoires courtes, histoires à trous, etc.

LA11359 **23,50 €**

Parler et lire avec les idéo-pictos

Ce matériel comporte une liste de 210 pictogrammes et un manuel d'utilisation où l'auteur présente des exemples tirés de son expérience professionnelle.

LA00126 **43,00 €**

Langage écrit

A la fête foraine

Reinisch-Pellissier P.

A la Fête Foraine s'adresse à des enfants de 7 à 10 ans présentant des difficultés orthographiques. Ce matériel permet de travailler les graphèmes difficiles et des particularités d'orthographe d'usage plus ou moins aléatoires. Il met en oeuvre des stratégies qui permettent de développer une mémorisation efficace et à long terme des mots travaillés et de certains mots invariables fréquents et irréguliers. A la Fête Foraine s'appuie sur une tâche d'épellation, soit du mot entier, soit de la syllabe présentant la difficulté travaillée. Cette tâche d'épellation permet d'inciter l'enfant à recourir à un découpage syllabique qui diminuera l'occurence d'erreurs de façon générale. Elle fait participer la mémoire visuelle et auditive, permettant de renforcer les processus orthographiques. Ce jeu propose également des tâches de fluence orthographique, permettant de développer les aptitudes d'évocation sur des critères orthographiques. Un livret propose des parcours de type jeu de l'oie qui regroupent les différentes tâches par type de difficulté, ce qui permettra de travailler sous forme ludique une difficulté spécifique de façon ciblée.

EE15757 **58,00 €**

Grammaire en textes

Fiches-activités à photocopier de difficulté progressive comprenant des exercices sur l'organisation et la cohérence d'un texte, la structure de la phrase, la nature des mots, les fonctions, les accords, la conjugaison.

7-9 ans	**EE00845**	**39,00 €**
9-13 ans	**EE00839**	**39,00 €**

En attendant le retour chez l'orthophoniste

Gaulier-Mazière D., Simon-McCullough J.

Ces cahiers d'entraînement pour enfants dyslexiques proposent une large gamme d'exercices destinés à être pratiqués en complément de la rééducation orthophonique spécifique lors des périodes ou l'enfant n'est pas avec l'orthophoniste. Ils comprennent des exercices à choisir en fonction des difficultés de l'enfant sur : les confusions, les inversions, les graphies particulières, les notions grammaticales de base, le découpage de phrases avec ou sans apostrophes. Une fiche de réussites, à la fin de chaque ouvrage, permet d'apprécier la progression.

CE1 à CM2	**EE15032**	**25,00 €**
CM1 à 5ème	**EE15281**	**25,00 €**

Nouveau

A chacun son tour

Ce matériel propose de travailler la catégorisation ainsi que l'évocation. Il se compose de 3 plateaux de jeu (un sur le vocabulaire, un sur les catégories grammaticales et un sur la conjugaison) et de 3 roues (une pour chaque plateau). Le but est de trouver sur le plateau trois mots correspondant à la catégorie inscrite sur la roue. Par exemple, sur le plateau des catégories grammaticales, il faut trouver trois noms masculins pluriels. Ce matériel peut aussi bien être utilisé en groupe qu'en rééducation individuelle.

EE16033 **90,00 €**

Accordis

Gary Christine

Ce jeu comprend 6 paquets de 35 dominos permettant un travail sur les accords : singulier/pluriel des noms, sujet/verbe, groupe nominal/adjectif qualificatif, confusion entre é/er/ait, accord du participe passé avec être et avoir, auxiliaire avoir. A partir de 7 ans.

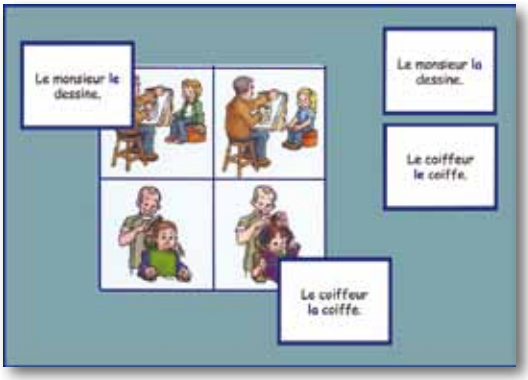
EE15150 **78,00 €**

Bananazoo

Pigeon Marie-Claude, Khalil Michelle

Ce jeu sollicite les capacités de compréhension des phrases relatives complexes en qui, à l'oral ou à l'écrit. L'enfant doit, dans un premier temps, lire à voix haute la phrase qu'il aura, au préalable, piochée. Il devra alors, chercher sur le plateau la scène correspondant, puis déplacer son pion du nombre de points indiqués dans cette scène

EE15493 **19,00 €**



Bingo des pronoms compléments

Ce jeu a pour but d'amener l'enfant à comprendre les nuances de sens apportées par l'utilisation des pronoms compléments. Il permet également d'enrichir le vocabulaire réceptif des verbes d'action. Il se compose de 3 ensembles de 4 planches de jeu de bingo pour travailler la distinction entre les pronoms compléments (le et la lorsqu'ils se réfèrent à des êtres humains, le et la lorsqu'ils se réfèrent à des objets, et le et les). Le jeu comporte également 20 cartes-phrases pour chaque jeu de bingo. Chaque joueur reçoit une planche de bingo. Un joueur tire une carte-phrase et lit la phrase écrite, chaque joueur regarde alors si sa planche de bingo contient l'image correspondant à la phrase lue. Le jeu se termine lorsqu'un joueur réussit à faire une ligne verticale, horizontale ou diagonale.

EE15754 **28,00 €**

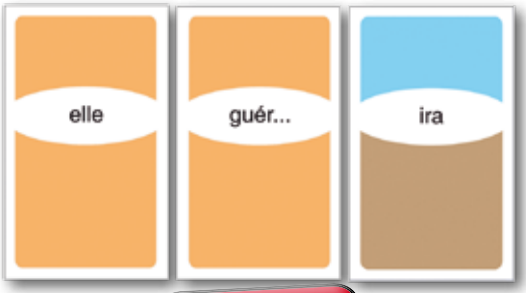
Nouveau

Conju Cat's

Petit François

Ce jeu de cartes permet de travailler la conjugaison de façon ludique. Il se compose de 84 cartes verbes, 14 cartes temps, 14 cartes spéciales et 7 cartes corrections (non utilisées lors du jeu). La règle de base consiste à taper le plus rapidement possible sur la carte souris placée au centre de la table lorsque le temps du verbe de sa carte est identique à celui d'un adversaire (par exemple, 2 cartes au passé composé). Plusieurs autres règles sont également proposées. Ce jeu permet de travailler la conjugaison, les temps des verbes et la rapidité. Il se joue de 2 à 6 joueurs, dès 8 ans. Une partie dure environ 30 minutes selon le jeu choisi.

EE15935 **15,00 €**



Nouveau

Conjug'action

Ce matériel propose de se familiariser avec les temps simples de l'indicatif. Il se compose de cartes radicaux de verbes, de cartes pronoms personnels ou personnes et de cartes terminaisons (terminaisons de tous les temps simples de l'indicatif pour tous les groupes). Le but est d'être le premier à se défausser de toutes ses cartes en associant une carte «pronom», avec une carte «radical» et une carte «terminaison». Ce matériel offre une mobilité de pensée en travaillant la conjugaison dans tous les sens. On peut par exemple partir d'une terminaison pour changer la personne et le radical. Attention, les verbes du troisième groupe ne sont pas représentatifs de toutes les déclinaisons de conjugaison possibles pour ce groupe.

EE16032 **69,00 €**

Contes de grammaire

Dupas R.

Ce livre propose, dans le but de la rendre plus concrète, une approche ludique de la grammaire sous la forme d'une histoire, qui débute en présentant le pays des Mots, peuplé des Verbes et des Noms... Des jeux sont proposés à la fin de chaque chapitre, permettant à l'enfant de s'approprier en douceur des notions souvent très abstraites.

EE15425 **18,00 €**

D'accord(s)

Dupas R.

Ce jeu a pour but de travailler les accords de base en grammaire et conjugaison. Trois niveaux de jeu sont proposés : le jeu 1 porte sur l'accord adjectif/nom, le jeu 2 sur le verbe être et l'accord de l'adjectif attribut, le jeu 3 sur l'accord sujet/verbe. Chaque joueur possède 3 ou 4 cartes et se déplace sur un plateau par un lancer de dé qui l'amène soit sur une case personnage, soit sur une case pronom. Il doit alors regarder si l'une de ses cartes s'accorde avec l'occupant (nom ou pronom) de la case sur laquelle il se trouve. Par exemple, à la case «elles» correspond «grandes» (jeu 1), «sont dangereuses» (jeu 2), ou «partaient» (jeu 3). S'il trouve un accord correct, il jette sa carte et en prend une autre pour pouvoir continuer la partie. Si ce n'est pas le cas, il retourne où il était, en ayant la possibilité d'échanger une de ses cartes. Ce jeu peut être proposé à des enfants dès 7 ans, mais convient tout à fait à des enfants plus âgés ayant des difficultés en grammaire.

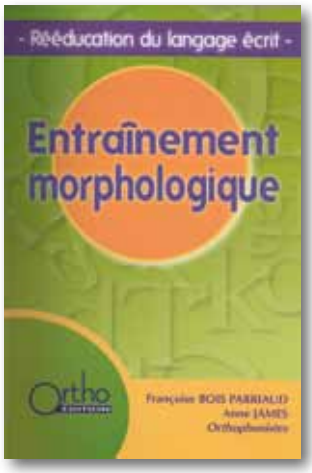
EE15320 **56,00 €**

Débrouille

Gaudreau A.

Ce matériel vise à familiariser les élèves du CP au CE2 aux graphèmes complexes (ill, ail, eil, euil, ouil) et à les amener à une lecture fluide et à une anticipation des mots composant un texte. Les joueurs devront dans un premier temps lire et orthographier correctement les mots comportant ces graphèmes, pour aboutir ensuite à la compréhension et à la rédaction de phrases plus ou moins complexes. Ce jeu est composé de 50 cartes-images, 50 cartes-mots, 28 cartes-sons présentant un graphème complexe, de 100 cartes-phrases à compléter, et d'un plateau de jeu. Différents jeux sont possibles avec les cartes uniquement (cartes sur table, jeu de mémoire, course contre la montre...), au cours desquels l'enfant sera amené à développer ses habiletés en lecture et en écriture, mais également sa mémoire visuelle.

EE15669 **43,00 €**



Entraînement morphologique

Bois Parriaud Françoise, James Anne

Cet ouvrage s'inscrit dans un programme de rééducation du langage écrit et complète Rééducation cognitive de la lecture, du même auteur. Il a pour but d'améliorer la compréhension du lexique, la lecture, la compréhension et l'orthographe. L'ouvrage est scindé en 2 parties :la stimulation phonologique de la morphologie et la stimulation lexicale de la morphologie. Un cd-rom accompagne le livre et permet d'imprimer les exercices à volonté.

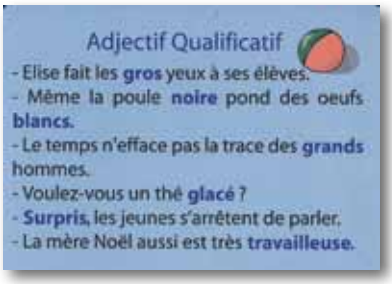
EE15454 **38,00 €**

Graphies en chemins

Boutard Corinne, Bonnin S.

Ce matériel permet un travail systématique des différentes graphies (voyelles, digraphes vocaliques, consonnes «simples» et groupes consonantiques) ainsi que des compétences métaphonologiques de base étudiées au CP ou au moment de l'apprentissage de la lecture : discrimination vocalique en début de mot, rimes, identification phonémique en début ou en fin de mot, identification syllabique en début de mot,appariement mot/image. Il s'adresse aux enfants suivis en rééducation orthophonique mais peut également convenir à une utilisation dans le milieu scolaire spécialisé ou non, ou bien encore être repris dans le cadre familial. Sous la forme de parcours de jeux de l'oie, chacune des 64 planches au format A4 est conçue pour travailler plus spécifiquement une graphie et les syllabes qui lui sont associées. La simplicité et la rapidité du jeu (quelques minutes par parcours) présentent un réel atout en situation orthophonique.

EE15212 **55,00 €**


Adjectif Qualificatif
- Elise fait les gros yeux à ses élèves.
- Même la poule noire pond des oeufs blancs.
- Le temps n'efface pas la trace des grands hommes.
- Voulez-vous un thé glacé ?
- Surpris, les jeunes s'arrêtent de parler.
- La mère Noël aussi est très travailleuse.

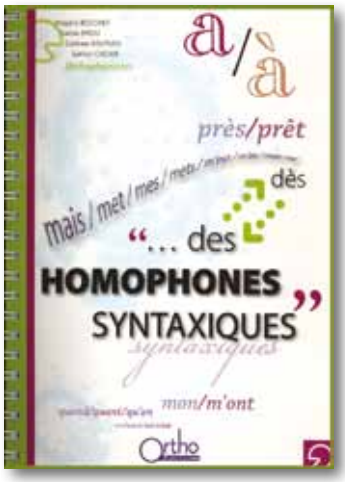
Nouveau

Grammi Cat's

Petit François

Ce jeu de cartes permet de travailler la grammaire de façon ludique. Il se compose de 70 cartes phrases et de 9 cartes classes. La règle de base consiste à taper le plus rapidement possible sur la carte représentant la classe grammaticale (pronom, verbe, adjectif qualificatif...) des mots écrits en gras sur la carte retournée devant soi. Plusieurs autres règles sont également proposées. Ce jeu permet de travailler l'analyse grammaticale des phrases, la mémoire et la rapidité. Il se joue de 3 à 6 joueurs, dès 8 ans. Une partie dure environ 20 minutes selon le jeu choisi.

EE15937 **12,00 €**



Homophones syntaxiques

Bouchet M., Briou, Boutard Corinne, Chever

Cet ouvrage propose un nombre important d'exercices variés permettant un travail sur de nombreux couples ou séries d'homophones syntaxiques : phrases à compléter, labyrinthes, dominos, coloriages, codes. Il est accompagné d'un CD-Rom qui permet d'imprimer à volonté les différentes pages du recueil.

EE14953 **29,00 €**

Inspecteur Gram

Duchaussoy E., Debeaumont C.

Jeu d'orthographe grammaticale et de déduction logique, dans lequel les joueurs doivent retrouver le mot choisi par leur adversaire en posant des questions pertinentes au niveau grammatical (genre, nombre, nature du mot) ou sur la structure du mot (nombre de syllabes, de voyelles, rimes...).

EE15531 **90,00 €**

Je construis ma grammaire

Ketella Agnès

Parents et enseignants constatent aujourd'hui que de plus en plus d'élèves poursuivent leurs études avec une grammaire déficiente et toutes les catastrophes orthographiques qui en découlent. Pour ces enfants ou adultes, qu'ils soient dyslexiques, qu'ils souffrent de troubles de l'orthographe ou qu'ils éprouvent des difficultés à comprendre les règles grammaticales et à les appliquer, les problèmes rencontrés sont souvent identiques. La règle de grammaire est ici énoncée le plus clairement possible, puis appliquée dans une série d'exercices et de manipulations qui seront répétés jusqu'à obtenir une parfaite aisance. Le premier cahier, reprend le programme scolaire du CE1, le deuxième celui du CE2 et le troisième celui du CM1 et du CM2. Ces cahiers s'adressent également à ceux qui, plus âgés, constatent leurs lacunes et souhaitent y remédier.

Premier cahier

EE15759 **10,00 €**

Deuxième cahier

Nouveau **EE15793** **12,00 €**

Troisième cahier

Nouveau **EE15873** **16,00 €**

Nouveau

L'armoire à mots

Pugliese Martine

Ce matériel de rééducation a pour objectif d'aider l'enfant et l'adolescent à ne plus confondre les catégories grammaticales de base, à maîtriser l'encodage syntaxique, à comprendre ce qu'est une phrase et l'importance du groupe verbal, à passer de la production de phrases simples et courtes à celle de phrases longues et complexes, et à faciliter l'apprentissage du mode subjonctif et de la ponctuation. Le but du jeu est d'avancer sur le plateau pour piocher des cartes et construire des phrases au fur et à mesure de la partie. Deux niveaux de jeu sont proposés, un premier niveau pour construire le plus de phrases possibles et un second pour construire la phrase la plus longue possible.

EE15876 **65,00 €**

Nouveau

L'école en action

Khalil Michelle, Pigeon Marie-Claude

Ce jeu a pour but d'amener l'enfant à comprendre les morphèmes grammaticaux marquant le nombre des verbes. Chaque joueur à tour de rôle tire une carte et lit la phrase inscrite dessus puis doit trouver, sur la planche de jeu, l'image correspondante.

EE15834 **19,00 €**

Cédric *** grand *** fort.
Le chien *** le chat *** des animaux domestiques.
Les marches de l'escalier *** très hautes.
*** as-tu pris ce crayon ? Dans le tiroir *** dans la boîte ?
Je demande une phrase avec « ou ».

Nouveau

La balade de Ténor

Delforge-Flémal Dominique

« La Balade de Ténor » permet de travailler la mentalisation de la différence orthographique entre les homophones grammaticaux suivant : à/a, et/est, son/sont, on/ont, ou/où.

Ce matériel est destiné à la dé-dramatisation des confusions orthographiques entre ces homophones en s'appuyant sur la compréhension fine de phrases lacunaires. Il s'adresse aux enfants à partir du CE2.

Il comprend 132 cartes dont 112 proposent des phrases lacunaires avec un ou deux homophones grammaticaux. Il s'agira d'être le premier à s'être débarrassé de toutes ses cartes sachant que pour pouvoir être posée, une carte doit comporter au moins un homophone grammatical orthographié de façon identique avec la carte précédemment posée. Le déroulement du jeu permet à l'enfant d'automatiser et de mettre ses connaissances en pratique tout en s'amusant.

EE16025 **22,00 €**

Découvrez prochainement la démonstration vidéo sur www.mot-a-mot.com

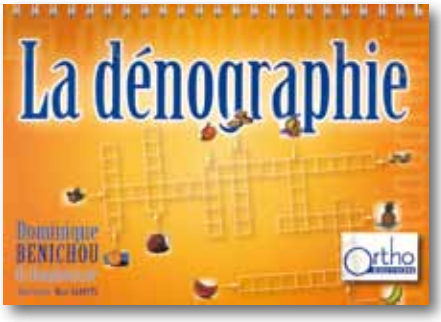
La bataille des mots

Delforge-Flémal D.

Ce matériel est destiné aux enfants présentant des troubles de la lecture et de l'orthographe, mais aussi aux enfants souffrants de dysphasie qui pourront ainsi affiner les concepts catégoriels. Il exerce l'enfant à manipuler du vocabulaire sous forme de mots écrits et à s'interroger : sur la catégorie sémantique à laquelle le mot appartient, sur sa structure en terme de lettres ou de syllabes, sur son genre (masculin ou féminin), sur sa nature grammaticale et sur des caractéristiques spécifiques correspondant au mot. Le déroulement de la partie est basé, dans sa règle principale, sur le jeu de la bataille connu de tous les enfants. La durée d'une partie peut être fixée librement.

EE15358 **22,00 €**

Voir aussi «La bataille des j'entends» page 117



La dénographie

Benichou D.

Ce matériel permet d'améliorer le langage écrit et oral par la dénomination écrite. Il convient pour des adultes (aphasies, héminégligences, pathologies dégénératives) ou pour des patients plus jeunes. Chacune des 53 planches comporte 10 mots à trouver dans une grille à partir d'une illustration en couleur. Selon les planches les mots à trouver appartiennent à la même catégorie sémantique, possèdent un phonème initial commun... Une planche transparente se superpose à la planche exercice pour donner la correction.

EE15096 **54,00 €**

La syntaxcitante

Cormier H., Giguère H., Van Melle P.

Chaque joueur dispose d'une grille-phrases et pioche à son tour l'une des 175 cartes-mots (matériel à découper). Il s'agit de placer la carte sur la grille en respectant la nature du mot : déterminant, nom, adjectif, ou verbe. Lorsqu'un joueur complète une phrase, il la retire de sa grille et la place à côté afin de libérer la place pour une nouvelle phrase. Si un joueur tire une carte pour laquelle il ne lui reste pas de place dans la colonne correspondante, il la remet dans la pioche et peut alors prendre n'importe quelle carte à un autre joueur pour la placer dans sa grille ! Le joueur qui a réussi à former le plus grand nombre de phrases sémantiquement correctes (ex : le facteur rusé achète un château bleu) au bout du temps imparti gagne la partie.

EE15725 **19,00 €**